

Permainan *Jump Hap* sebagai media untuk Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 3-4 Tahun

Sabila Gozzani Putri^{1✉}, Adi Wijayanto², Raden Rachmy Diana³

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia⁽¹⁾

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia⁽²⁾; Psikologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia⁽³⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i4.3882](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3882)

Abstrak

Anak usia dini memerlukan aktivitas bergerak untuk mendukung tumbuh kembang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan suatu produk permainan yang menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa permainan *jump hap*. Permainan *jump hap* terdiri atas tiga zona. Setiap zona memiliki rintangan yang berbeda-beda. Zona pertama merupakan zona berlari *zig-zag*, zona kedua merupakan zona *jump hap* yakni zona lompatan, dan zona ketiga merupakan zona berjalan meniti di atas papan sederhana. Permainan *jump hap* dengan serangkaian validasi dinyatakan sangat layak. Validasi dilakukan dengan dua tahapan. Tahap pertama ahli materi memperoleh 80%, ahli media 76%. Tahap kedua ahli materi memperoleh 95,6%, ahli media 92,5 %. Berdasarkan temuan dalam penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik berupa kegiatan permainan *jump hap* untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak.

Kata Kunci: kecerdasan kinestetik; permainan *jump hap*; pengembangan permainan anak

Abstract

Early childhood requires moving activities to support growth and development. The purpose of this research is to create a game product that stimulates kinesthetic intelligence in early childhood. This research uses research and development methods or *Research and Development*. The results obtained in this study are to produce a product in the form of a jump hap game. The jump hap game consists of three zones. Each zone has different obstacles. The first zone is the zig-zag running zone, the second zone is the jump hap zone, namely the jumping zone, and the third zone is the walking zone on a simple board. A jump hap game with a series of validations is declared very feasible. Validation is carried out in two stages. The first stage material experts get 80%, media experts 76%. In the second stage, material experts get 95.6%, media experts 92.5%. Based on the findings in this study, it is hoped that it will become a reference for educators in the form of jump hap game activities to stimulate children's kinesthetic intelligence.

Keywords: kinesthetic intelligence; jump hap game; child play development

Copyright (c) 2023 Sabila Gozzani Putri, et al.

✉ Corresponding author : Sabila Gozzani Putri

Email Address : gozzani24@gmail.com (Yogyakarta, Indonesia)

Received 22 December 2022, Accepted 30 March 2023, Published 24 August 2023

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pengalaman sadar yang dilakukan oleh seseorang guna meningkatkan pola pikir, serta pembangunan karakter dalam dirinya. (Renna, 2022) Masa seseorang melakukan pendidikan tidak terhingga, artinya pendidikan berlangsung seumur hidup. (Ramadhani, 2021) Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional didenifisikan sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. (Republik Indonesia, n.d.) *National Association Education for Young Children* menyebutkan bahwa anak usia dini merupakan anak dalam rentang usia 0-8 tahun. Masa tersebut merupakan sebuah masa *golden age*. (Cahya, 2016)

Golden age merupakan masa keemasan bagi anak. Hasil penelitian mengatakan pada usia tersebut, lebih dari 80% perkembangan manusia telah terjadi. (Khaironi, 2018). Masa paling tepat untuk menstimulasi perkembangan anak berada di masa usia dini. (Suryana, 2018) Anak mampu menerima segala stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar. Hal seperti ini memang lazim terjadi pada masa ini, karena otak anak dapat menghasilkan berkelebihan biologis berupa bertriliun-trilyun sambungan neuron. (Yuniarni, 2021) Pengalaman-pengalaman yang menarik, unik, dan berulang-ulang akan menetap dalam ingatan anak. (Sari et al., 2020) Oleh karena itu dibutuhkan upaya yang optimal melalui kegiatan menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi anak dengan tujuan dapat menstimulasi seluruh pertumbuhan dan perkembangan dalam diri anak. Kegiatan mengasyikan dapat diberikan kepada anak melalui bermain. (Tedjasaputra, 2001)

Bermain merupakan suatu hal yang disenangi, digemari oleh setiap orang, khususnya anak-anak. Bermain mutlak diperlukan oleh anak untuk membangun berbagai pengetahuannya. (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021) Oleh karena itu bermain menjadi kunci utama dalam pembelajaran PAUD. Anak usia dini memiliki karakteristik daya konsentrasi yang pendek sehingga pemberian stimulasi yang tepat diberikan pada anak usia dibawah 6 tahun adalah melalui bermain. (Hastuti et al., 2022) Melalui bermain anak memperoleh pengalaman sehingga anak dapat membangun pikiran sesuai dengan hal-hal yang dialaminya. Bermain dapat membangun dan menstimulasi potensi kecerdasan dalam diri anak. (Kurniawati et al., 2022)

Kecerdasan yang dimiliki oleh anak bukan hanya secara intelektual melainkan banyak kecerdasan pendukung lainnya. (Wilson, 2018) Kecerdasan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang untuk menyelesaikan suatu perkara. Seorang ahli pendidikan dari Harvard University bernama Howard Gardner membagi kecerdasan yang dimiliki oleh manusia menjadi sembilan kecerdasan, yaitu : (1) kecerdasan naturalistik, (2) kecerdasan kinestetik, (3) kecerdasan logika matematika, (4) kecerdasan visual-spasial, (5) kecerdasan linguistik, (6) kecerdasan musikalis, (7) kecerdasan intrapersonal, (8) kecerdasan interpersonal, (9) kecerdasan eksekutif. Sembilan kecerdasan ini dikenal dengan sebutan kecerdasan majemuk. (Gardner, 2016)

Berdasarkan kesembilan kecerdasan tersebut, kecerdasan kinestetik merupakan sebuah kecerdasan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. (Tangse & Dimyati, 2021) Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran dalam mengelola objek. (Mustajab et al., 2020) Stimulus terhadap kecerdasan gerak-kinestetik membantu perkembangan anak dan pertumbuhan dalam diri anak. Bergerak bagi anak merupakan salah satu kebutuhan yang apabila tidak terpenuhi dikhawatirkan akan mengakibatkan dampak buruk bagi perkembangan anak. (Vygotsky Lev Semenovich, 2004) Gerak merupakan salah satu yang menjadi dasar bagi anak untuk mendapatkan kebutuhan dan menapaki kemajuan dalam kehidupan. Kinestetik merupakan seseorang dalam mendeteksi keadaan dalam dirinya seperti postur tubuh, posisi tubuh, gerakan-gerakan dibagian tubuh meliputi persendian, otot, dan tendon.

Proses pembelajaran hendaklah juga memperhatikan kecerdasan ini. kecerdasan kinestetik merupakan suatu kecerdasan dimana seseorang mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus, lentur, dan seimbang. Kecerdasan kinestetik dapat distimulasi dengan pemberian tugas-tugas sederhana yang berhubungan dengan motorik halus maupun motorik kasar anak seperti menggunting, melipat, menjahit, mengecat, menyambungkan, melompat satu kaki, berlari *zig zag* dan lain sebagainya.(Acesta, 2019) Stimulasi pada kecerdasan ini bertujuan untuk menyiapkan kekuatan otot-otot pada organ gerak anak, melatih keseimbangan, kelincahan, dan ketangkasan anak sehingga pembelajaran untuk mengasah kecerdasan kinestetik anak sangat penting, supaya anak mempunyai kesiapan menuju tahapan pendidikan selanjutnya.(Fitriana et al., 2021) Menstimulasi kecerdasan kinestetik dapat diberikan melalui kegiatan bermain atau sebuah permainan.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah kegiatan bermain permainan yang menyenangkan, mengasyikan, dan bermakna bagi anak berupa permainan *jump hap*. Permainan ini merupakan inovasi dari permainan tradisional engklek yang kemudian penulis kembangkan menjadi sebuah permainan yang terdiri dari beberapa zona. Setiap zona memiliki indikator kecerdasan kinestetik guna dapat menstimulasi kecerdasan tersebut dalam diri anak.

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut RnD (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji kelayakan produk(Sugiono, 2019). Model pengembangan yang digunakan adalah milik Borg n Gall. Borg and Gall mengemukakan sepuluh tahapan dalam penelitian dan pengembangan, yakni 1) Potensi dan Masalah (*Research and Information Collecting*), 2) *Planning* (Perencanaan dan Pengumpulan Data), 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Produk, 9) Revisi Produk, 10) Produk Masal. pada penelitian ini peneliti hanya mengambil tujuh dari sepuluh langkah dalam model pengembangan Borg and Gall. Hal ini disebabkan karena langkah-langkah yang diambil peneliti disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Prosedur pengembangan permainan *jump hap* sebagaimana disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model Borg and Gall

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan melihat perkembangan kecerdasan kinestetik anak di Paud Al Chusa melalui observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan orang tua, peneliti menemukan kurangnya inovasi terhadap kegiatan kinestetik anak.

Pengembangan Produk

Peneliti mendesain dan mengembangkan sebuah permainan menyenangkan. Permainan yang terinspirasi dari permainan tradisional engklek, yaitu permainan *jump hap*

Evaluasi Para Ahli

Peneliti melakukan uji kelayakan produk kepada ahli media dan ahli materi. Para ahli memberikan penilaian dan masukan terhadap produk yang dikembangkan melalui angket. Hasil dari angket tersebut digunakan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak atau tidak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Uji Coba Kecil

Tahap ini peneliti melakukan beberapa tindakan dengan mengamati peserta didik kelompok bermain dengan menggunakan permainan *jumphap*, kemudian peneliti melakukan analisis dan penilaian terhadap keefektifan dari produk yang dikembangkan. melibatkan 9 peserta didik Paud Al Chusna

Revisi Awal

Setelah melalui uji ahli maka akan diketahui kekurangan produk yang sedang dikembangkan. Produk yang sudah diketahui kekurangannya akan dilakukan perbaikan sesuai saran dari para ahli dan hasil uji coba.

Uji Coba Besar

langkah selanjutnya adalah menguji kelayakan produk pada skala besar. Uji kelompok besar ini dilakukan bersama seluruh peserta didik Paud Al Chusna yang berjumlah 26 anak.

Revisi Akhir

Peneliti melakukan evaluasi mengenai kelayakan dan keefektifan permainan *jump hap*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut ; 1) Observasi menggunakan lembar ceklis dan pengamatan langsung. Data yang dikumpulkan dari lembar ceklis berupa tanggapan, saran, dan komentar dari para ahli sebagai rujukan untuk merevisi produk. 2) Wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah Paud Al Chusna, Guru, dan orang tua peserta didik Paud Al Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung. Teknik analisis data menggunakan nilai dan presentasi dari setiap instrumen penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan lembar *checklist* (Sukmadinata, 2010).

Lembar *Checklist* tersebut menilai kelayakan dan keefektifan permainan *jump hap*. Lembar *checklist* yang diberikan kepada para ahli menggunakan skala pengukuran skala *likert*. Skala pengukuran *likert* digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap rancangan suatu produk, proses pembuatan produk dan produk yang telah diciptakan. Pada penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan respon skala lima (Budiaji et al., 2013). Lima kategori tersebut adalah (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) cukup, (4) setuju, (5) sangat setuju. Analisis data dalam penelitian ini berupa teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif tidak menggunakan statistik melainkan dengan mendeskripsikan atau menggambarakan data dengan kata atau kalimat sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan. Adapun instrumen angket juga bersifat kuantitatif yang datanya akan diolah dan dipaparkan dalam bentuk presentase dengan menggunakan skala *likert* untuk pengukurannya. Rumus untuk mengolah data sebagaimana pada rumus 1.

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Rumus 1. Hasil Presentase

Tabel 1. Kategori Skor Presentase

Skor Presentase (%)	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

Data hasil observasi disajikan dalam bentuk tabel, kemudian menghitung nilai hasil observasi dengan menggunakan rumus 1, sedangkan nilai observasi dikonversikan ke dalam kategori yang seperti pada tabel 1.

Paparan Data dan Temuan Penelitian

Langkah awal penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah menentukan potensi atau masalah dan pengumpulan data awal. Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengamatan dan pengumpulan informasi guna mengetahui bahan maupun kebutuhan yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan produk yang peneliti kembangkan. Proses pengumpulan informasi menggunakan teknik observasi atau pengamatan langsung terhadap kondisi yang terjadi, termasuk proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Peneliti juga menggunakan teknik wawancara yang melibatkan pengelola sekolah dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun oleh peneliti.

Hasil dari proses observasi dan wawancara yang ditemukan peneliti mengenai lembaga Paud Al Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung adalah visi dan misi lembaga, media yang digunakan, metode yang diterapkan ketika mengajar, serta suasana anak ketika mengikuti proses pembelajaran. Media yang digunakan oleh Paud Al Chusna dapat dikatakan masih terbatas, guru menggunakan media papan tulis untuk menyampaikan materi pada anak. materi kecerdasan kinestetik diberikan melalui kegiatan senam pada hari Jumat, hal tersebut memberikan dampak anak mudah bosan dengan kegiatan tersebut. mengingat pentingnya kemampuan kecerdasan kinestetik di masa mendatang, penulis melakukan upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan mengembangkan inovasi berupa permainan *jump hap* yang terinspirasi dari permainan tradisional gedrik dan memodifikasinya sehingga terciptalah permainan yang aman, menarik, menyenangkan, dan dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun.

Pengembangan Permainan

Zona Pertama

Pada zona ini disediakan wadah yang berisi bola-bola dan rintangan berlari *zig-zag*. Wadah bola-bola terbuat dari kardus bekas yang kemudian penulis beri hiasan dari kertas-kertas hias agar tampilan kardus tersebut dapat menarik untuk anak, agar pengambilan bola menjadi lebih menarik, penulis menambahkan rumbai-rumbai bewarna coklat yang terbuat dari kertas payung (Gambar 2). Setelah mengambil bola anak kemudian berlari ke rintangan *zig-zag*. Rintangan ini terbuat dari botol bekas yang penulis beri pasir dan pada penutup botol tersebut penulis beri perekat agar aman bagi anak.

Zona Kedua

Zona kedua merupakan zona utama yakni *jump hap*. Pada zona ini penulis telah sediakan papan yang berukuran 200 x 50 cm dengan gambar kaki di atas papan tersebut. Papan ini terbuat dari spon eva dengan ketebalan 8 mm (gambar 3).

Zona Ketiga

Zona ketiga merupakan zona terakhir dalam permainan ini. Pada zona ini terdapat papan lintasan yang cukup lebar yang nantinya akan dilewati oleh anak serta terdapat

keranjang tempat sampah yang berfungsi sebagai tempat melempar bola. Papan lintasan anak terbuat dari spon eva dengan ketentuan ukuran 15 x 100 cm.



Gambar 1 Wadah Bola



Gambar 2 Rintangan zig-zag



Gambar 3 Papan *Jump Hap*

Hasil Uji Coba

Proses setelah perencanaan dan pengembangan produk permainan adalah menguji produk tersebut kepada para ahli materi dan ahli media. Para ahli dalam penelitian dan pengembangan ini dibutuhkan untuk menguji keefektifan dari produk permainan yang sedang dikembangkan. Uji coba tersebut dilakukan pada ahli materi dan ahli media (*expert judgement*) dan uji coba selanjutnya merupakan uji coba lapangan (*field testing*) gunanya untuk menguji kualitas produk yang diterapkan. Uji coba yang dilakukan sebelum uji coba lapangan merupakan uji coba ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk menilai serta memberikan saran terhadap produk yang sedang penulis kembangkan berupa permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun dengan menggunakan instrumen angket validasi yang dibuat oleh penulis. Pada uji coba ahli tersebut dibutuhkan 1 ahli materi dan 1 ahli media. Adapun hasil dari pengujian tersebut sebagai berikut :

Hasil Uji Coba Tahap 1

Validasi Ahli Tahap 1

Peneliti melakukan uji coba tahap 1 dengan menguji kelayakan media permainan *jump hap* kepada ahli materi dan ahli media. Kategori validator ahli materi dan ahli media berdasarkan pengalaman mengajar maupun menempuh pendidikan pada bidang anak usia dini dan kecerdasan kinestetik.

Proses validasi dilakukan secara *online* dengan cara mengirimkan video penjelasan permainan. Adapun hasil dari proses validasi ahli materi tahap 1 adalah sebagaimana pada tabel 2.

Proses uji coba materi dengan ahli media validator I mendapatkan saran untuk perbaikan dalam menerapkan materi pada permainan yang sedang dikembangkan, dalam hal ini materi yang termuat merupakan materi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Adapun saran dari ahli media validator 1 adalah perbaikan pada zona pertama, membuat kegiatan kinestetik yang unik dan menarik sehingga anak tidak hanya mengambil dan menaruh sesuatu benda. Contohnya adalah mengambil benda dengan merangkak, mengambil benda di box akan tetapi benda tersebut diberi isolasi agar menempel sehingga anak dapat memilih acak benda tersebut.

Uji coba materi pada permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun tersebut mendapat kategori sangat layak dengan revisi sesuai saran dari ahli materi I dan akan diujicobakan lagi pada tahap uji coba kedua setelah perbaikan. Hasil uji coba I ahli materi validator I mendapatkan presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

NO	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	permainan dalam media permainan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4 tahun				√	
2	Materi dalam permainan sudah sesuai dengan kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini					√
3	Pemilihan macam-macam buah-buahan sesuai dengan pengetahuan anak usia 3-4 tahun				√	
4	Permainan <i>jump hap</i> mudah dipahami oleh anak usia 3-4 tahun				√	
5	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun					√
6	Penggunaan simbol (gambar dua kaki dan satu kaki) dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun				√	
7	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi keseimbangan anak usia 3-4 tahun			√		
8	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kekuatan anak usia 3-4 tahun				√	
9	Materi dalam permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi gerak koordinasi anak usia 3-4 tahun			√		
10	Simbol kaki mudah dipahami oleh anak usia 3-4 tahun				√	
Jumlah					40	

Permainan yang dikembangkan oleh penulis berdasarkan perhitungan skor ahli materi validator I mendapatkan nilai sebanyak 80%. Proses validasi tahap pertama dilakukan secara *online*. Hasil dari validasi tahap pertama tersebut di muat dalam tabel 3.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No	Perntanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media permainan <i>jump hap</i> sesuai dengan karakteristik anak usia 3-4 tahun				√	
2	Media permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun					√
3	Media permainan <i>jump hap</i> menarik bagi anak usia 3-4 tahun			√		
4	Penggunaan warna pada media permainan <i>jump hap</i> sudah tepat				√	
5	Zona dalam permainan <i>jump hap</i> aman dilalui oleh anak usia 3-4 tahun					√
6	Tata letak gambar kaki pada zona kedua dapat di mengerti oleh anak				√	
7	Gambar yang digunakan dalam media permainan <i>jump hap</i> berkualitas			√		
8	Media permainan <i>jump hap</i> mudah digunakan untuk anak usia 3-4 tahun				√	
9	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> aman digunakan oleh anak usia 3-4 tahun			√		
10	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> tidak mudah rusak serta dapat bertahan dalam jangka waktu lama			√		
JUMLAH SKOR					38	

Adapun saran yang diperoleh dari validator 1 untuk pengembangan media yang telah dikembangkan oleh penulis adalah sebagai berikut permainan lebih divariasikan lagi agar dapat lebih menarik untuk anak usia 3-4 tahun, warna media zona kedua diperbaiki agar lebih terlihat menyenangkan bagi anak. Hasil dari penilaian ahli media dari validator pertama dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan tersebut layak untuk diuji cobakan

dengan revisi sesuai saran dari ahli media validator pertama. Validasi tahap I dari ahli media I tersebut mendapatkan nilai presentase sebagai berikut ;

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\%$$

$$P = 76\%$$

Hasil uji coba validasi media tahap pertama yang di berikan oleh ahli media validator pertama tersebut mendapat skor 76% yang berarti mendapatkan kategori layak sebagai permainan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik

Validasi Ahli Tahap 2

Setelah melakukan uji coba dengan ahli materi dan ahli media, maka dapat diketahui apa yang menjadi kekurangan dalam produk permainan yang sedang dikembangkan oleh penulis. Kekurangan tersebut dijabarkan dalam bentuk saran maupun masukan baik dari ahli materi maupun ahli media serta penilaian dengan instrumen yang dibuat oleh penulis. Hasil dari validasi tersebut digunakan oleh penulis sebagai perbaikan produk permainan yang dikembangkan sehingga permainan tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun

Pada tahap validasi sebelumnya validator menyarankan adanya perbaikan pada saat anak mengambil benda, sebaiknya membuat kegiatan kinestetik yang unik sehingga anak tidak hanya mengambil dan menaru. Saran dari ahli materi pertama tersebut digunakan penulis sebagai bahan perbaikan pengembangan permainan *jump hap*. Tabel 4 disajikan hasil uji coba ahli materi tahap kedua.

Validasi ahli materi pada tahap uji coba ahli II untuk permainan *jump hap* mendapatkan kategori sangat layak diuji cobakan tanpa adanya revisi. Nilai presentase yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba dengan ahli materi validator pertama pada tahap II sebagai berikut;

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{83}{85} \times 100\%$$

$$P = 97,6\%$$

Hasil presentase ahli materi validator pertama mendapatkan skor sebesar 97,6%. Skor presentase tersebut dapat dinyatakan bahwa materi permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori sangat layak. Hal tersebut terjadi karena adanya kenaikan skor sebesar 11,6% Kenaikan skor tersebut cukup signifikan sehingga permainan yang dikembangkan oleh penulis sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun.

Selanjutnya peneliti mengirimkan hasil perbaikan permainan kepada ahli media. Validator ahli media dilaksanakan secara *online* dengan mengirimkan video penjelasan. Pada tahap sebelumnya, beliau menyarankan adanya variasi dalam permainan dan perbaikan warna pada zona kedua. Saran tersebut digunakan penulis sebagai bahan perbaikan, tabel 5 disajikan hasil validasi ahli media tahap kedua ;

Tabel 4 Hasil Uji Coba Tahap II Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor Penilaian					
		1	2	3	4	5	
1.	Aspek umum	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 3-4 tahun					√
2.		materi dalam permainan sesuai dengan kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini					√
3.		Materi dalam permainan <i>jump hap</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
4.		materi yang disampaikan aktual					√
5.	Zona Pertama	permainan di zona pertama dapat dilakukan oleh anak usia 3-4 tahun					√
6.		Permainan pada zona pertama dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun					√
7.		Berlari zig zag dapat melatih kelincahan anak usia 3-4 tahun					√
8.		Berlari sambil memegang bola dapat melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun					√
9.	Zona Kedua	Permainan pada zona kedua dapat dilakukan oleh anak usia 3-4 tahun					√
10.		Rintangan pada papan <i>jump hap</i> dapat melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun					√
11.		Rintangan pada papan <i>jump hap</i> dapat melatih kekuatan otot kaki anak usia 3-4 tahun					√
12.	Zona Ketiga	Permainan pada zona ketiga dapat dilakukan anak usia 3-4 tahun					√
13.		Berjalan diatas papan dapat melatih keseimbangan anak usia 3-4 tahun					√
14.		Melempar bola ke keranjang dapat melatih ketepatan anak usia 3-4 tahun					√
15.	Aspek Pelaksanaan	Permainan <i>jump hap</i> dapat merangsang kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun					√
16.		Permainan <i>jump hap</i> dapat menarik perhatian anak usia 3-4 tahun					√
17.		Permainan <i>jump hap</i> dapat digunakan untuk kelompok atau individu					√
JUMLAH		83					

Validasi ahli media dengan validator ahli media pertama pada uji oba ahli tahap II untuk permainan *jump hap* mendapatkan kategori sangat layak diuji cobakan tanpa revisi. Nilai presentase yang diperoleh berdasarkan hasil dari uji coba ahli tahap II validator pertama adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{74}{80} \times 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Hasil penilaian dari ahli media memperoleh skor 92,5%. Skor presentase dapat dinyatakan bahwa permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun mendapatkan kategori sangat layak. Hal tersebut berarti adanya kenaikan skor sebesar 16,5%. Kenaikan skor tersebut cukup signifikan sehingga permainan yang dikembangkan oleh penulis sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun.

Tabel 5 Hasil Uji Coba Tahap II Ahli Media

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Aspek Umum	Media permainan <i>jump hap</i> sesuai dengan karakteistik anak usia 3-4 tahun				√
2		Media permainan <i>jump hap</i> dapat menstimulasi kecerdasan kinesetik anak usia 3-4 tahun				√
3		Zona pertama aman di lalui oleh anak usia 3-4 tahun				√
4	Zona Pertama	Media yang digunakan ramah lingkungan bagi anak				√
5		Warna media pada zona pertama menarik bagi anak				√
6		Zona pertama dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun				√
7	Zona Kedua	Zona kedua aman di lalui oleh anak usia 3-4 tahun				√
8		Ukuran media sesuai untuk anak usia 3-4 tahun				√
9		Warna media pada zona kedua menarik bagi anak usia 3-4 tahun				√
10		Susunan simbol kaki mudah dipahami anak usia 3-4 tahun				√
11	Zona Ketiga	Zona ketiga aman dilalui oleh anak usia 3-4 tahun				√
12		Ukuran papan sesuai anak usia 3-4 tahun				√
13		Warna papan menarik bagi anak usia 3-4 tahun				√
14	Aspek Pendukung	Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> tidak mudah rusak				√
15		Bahan dalam media permainan <i>jump hap</i> dapat bertahan lama				√
16		Buku panduan penggunaan media permainan <i>jump hap</i> dapat dimengerti				√
Jumlah		74				

Hasil Uji Coba Tahap 2

Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keefektivan dari permainan yang sedang dikembangkan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik. Uji coba tahap dua ini dilakukan dengan dua tahap yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besa

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini penulis melibatkan 9 orang anak yang dilaksanakan pada tanggal 15 september 2021 yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 3 anak laki-laki, diantaranya adalah Kayla ,Chika, Alexi, Bilal, Izul, Syahida, Zaki S, Zaki K, dan Al Fatih. Pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor penilaian 74,6%. Hal ini berarti permainan *jump hap* dapat dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan selanjutnya, yakni uji coba lapangan kelompok besar

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besa dilakukan pada tanggal 24 September 2021 dengan jumlah 26 anak. Terdiri dari 11 anak perempuan dan 15 anak laki-laki. Berdasarkan hasil dari uji coba lapangan kelompok besar memperoleh skor penilaian 82%, maka dapat disimpulkan adanya suatu peningkatan jika dibandingkan dengan uji coba kelompok kecil, setelah melaksanakan uji coba lapangan dengan kelompok kecil dan kelompok besar, permainan *jump hap* dapat digunakan pada kelompok kecil maupun kelompok besar namun lebih efektif dan menyenangkan jika di lakukan pada kelompok besar, karena anak-anak antusias melakukan kegiatan bermain jika dilakukan bersama-sama dengan teman sebayanya

Permainan Jum Hap

Permainan *jump hap* merupakan inovasi dari permainan tradisional engklek atau gedrik. Permainan engklek merupakan permainan yang terdapat di Nusantara (Sit, 2022). Cara memainkan permainan engklek menggunakan satu kaki di tekuk ke atas, kaki lain yang tidak ditekuk berjalan dengan melompat (Sukoyo et al., 2021). Jumlah pemain dalam permainan engklek ini bebas, akan tetapi biasanya pemain engklek berjumlah 2-5 orang. Permainan engklek ini tidak memerlukan tempat luas namun harus dilakukan diluar rumah dengan keadaan tempat yang datar. Permainan ini selain bernama engklek juga disebut dengan somdah. (Prihastari, 2015) Somdah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di atas lantai maupun tanah.

Cara bermain permainan tradisional engklek cukup sederhana dengan melompat menggunakan satu kaki di atas petak-petak yang telah digambar. Alat bermain yang digunakan adalah gaco. (Munawaroh, 2017) Gaco dilempar ke salah satu petak yang telah digambar kemudian pemain melewati petak-petak tersebut namun tidak boleh melewati petak yang tadinya terdapat gaco yang telah terlempar. Saat melempar gaco tidak diperbolehkan melewati petak yang telah dibuat. Apabila pemain melewati petak yang telah dibuat maka pemain dianggap gugur dalam permainan. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu kemudian melempar gaco kembali dengan cara membelangkangi gambar petak, apabila gaco tersebut jatuh diatas salah satu petak maka petak tersebut menjadi sawah pemain yang artinya pemain dapat menginjakkan kedua kaki diatas sawah tersebut. Pemain dengan perolehan sawah terbanyak merupakan pemenang dalam permainan tradisional engklek ini. (Sukoyo et al., 2021)

Permainan *jump hap* merupakan permainan yang peneliti kembangkan dari permainan tradisional engklek. Kedua permainan tersebut sama-sama bermanfaat untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak akan tetapi dalam permainan *jump hap* peneliti memberikan beberapa inovasi sehingga permainan *jum hap* agar dapat menarik minat anak untuk bermain. Permainan *jump hap* merupakan sebuah permainan yang dapat dilakukan di dalam ruangan maupun luar ruangan. Permainan ini menggunakan media matras panjang yang telah di beri petak diatasnya. Matras yang digunakan dalam permainan *jump hap* memiliki fungsi sebagai media utama dalam permainan ini. Permainan *jump hap* mempunyai tiga zona bermain. Berikut peneliti jelaskan alur permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun ;

Zona pertama

Pada zona pertama anak disediakan wadah kotak yang berisi bola-bola mainan dan lintasan *zig-zag*. Pada zona ini anak mengambil bola dari wadah tersebut kemudian berlari melintasi lintasan *zig-zag* untuk menuju zona kedua. Manfaat kegiatan zona ini adalah melatih keseimbangan dan ketangkasan anak saat berlari. (Trisnarningsih et al., 2019)

Zona kedua

Pada zona kedua anak telah disediakan matras panjang yang menjadi media utama dalam permainan *jump hap* ini. Anak melewati rintangan yang terdapat pada matras tersebut. Pada papan *jump hap* terdapat tiga gambar kaki yang berbeda. Masing-masing gambar memiliki makna yang berbeda. Manfaat melompat di atas adalah untuk mengasah kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot besarnya Pada saat melakukan gerakan melompat anak juga melatih keseimbangan dalam dirinya. (Rismayanthi, 2013)

Zona ketiga

Pada zona ketiga anak disediakan papan sederhana yang cukup lebar. Terbuat dari spon yang kemudian dilapisi banner agar menarik untuk anak. Pada zona ini terdapat juga keranjang yang berfungsi sebagai wadah untuk melemparkan bola. Setelah dari zona kedua anak menuju ke zona ketiga. Pada zona ini anak-anak berjalan melewati papan yang telah

tersedia kemudian melemparkan bola-bola mainan ke dalam keranjang. Manfaat melakukan kegiatan zona ketiga bagi anak adalah dapat melatih kekuatan otot kaki anak, dapat melatih keseimbangan tubuh anak, dapat melatih ketepatan anak dan melatih keberanian serta rasa percaya diri. (Ramdani & Azizah, 2019)

Bergerak bagi anak merupakan salah satu kebutuhan yang apabila tidak terpenuhi dikhawatirkan akan mengakibatkan dampak buruk bagi perkembangan anak. (Tandon et al., 2020) Gerak merupakan salah satu yang menjadi dasar bagi anak untuk mendapatkan kebutuhan dan menapai kemajuan dalam kehidupan. Kinestetik merupakan seseorang dalam mendeteksi keadaan dalam dirinya seperti postur tubuh, posisi tubuh, gerakan-gerakan dibagian tubuh meliputi persendian, otot, dan tendon. (Wijayanto, 2018) kecerdasan kinestetik merupakan suatu kecerdasan dimana seseorang mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus, lentur, dan seimbang.

Komponen inti dari kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi anggota tubuh, keseimbangan, kelenturan, kelincahan, kekuatan, kecepatan serta ketangkasan. (Acesta, 2019) Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan kinestetik cenderung memiliki perasaan yang kuat dan kesadaran yang mendalam tentang gerakan-gerakan fisik. (Viana & Jauhari, 2020) Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan kinestetik merasa tidak nyaman ketika duduk dalam waktu yang relatif lama dan dapat merasa bosan ketika mempelajari sesuatu tindakan yang bersifat demonstrasi.

Kecerdasan kinestetik atau cerdas gerak merangsang kemampuan seseorang untuk mengelola tubuh secara ahli atau mengekspresikan emosi melalui gerakan. (Lee et al., 2015) Hal tersebut termasuk kemampuan untuk menangani suatu benda dengan cekatan dan membuat sesuatu. Anak-anak dengan kemampuan kecerdasan kinestetik yang menonjol cenderung melakukan banyak kegiatan dan sulit untuk duduk tenang dalam waktu yang lama. Mereka membutuhkan aktifitas yang dapat menggerakkan diri mereka, seperti meraba, meremas, melompat, berpindah tempat, dan aktivitas gerak lainnya. Anak dengan kecerdasan kinestetik yang menonjol akan terlihat dalam kegiatan motorik kasar dan motorik halus. Koordinasi antara tangan dan mata serta gerakan tubuh yang menggunakan otot besar mereka cenderung lebih unggul daripada anak-anak lain (Fitriani & Adawiyah, 2018). Anak usia 3-4 tahun memiliki standar tingkat pencapaian kinestetik yang berbeda dengan usia di atas dan dibawahnya. Tabel 6 disajikan indikator kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun (Yus, 2011).

Tabel 6 Indikator Kecerdasan Kinestetik

Dimensi	Indikator
Kecerdasan Kinestetik	1. Dapat berjalan lurus kedepan dengan gerakan luwes
	2. Dapat berjalan mundur dengan melihat kebelakang
	3. Naik turun tangga
	4. Lompat
	5. Loncat
	6. Menyusun <i>puzzle sederhana</i>
	7. Melempar dan menangkap bola
	8. Menggunting, menempel, menggambar, dan mewarnai
	9. Menyepak bola
	10. Mengikuti gerak sederhana sesuai intruksi

Simpulan

Permainan *jump hap* merupakan permainan yang digunakan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. materi dalam permainan tersebut disesuaikan dengan indikator kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Materi-materi tersebut meliputi anak dapat berjalan lurus dengan gerakan yang luwes, anak dapat melompat sesuai gambar yang tersedia, anak dapat berlari *zig-zag*, anak dapat melempar dan menangkap bola, anak dapat berjalan diatas papan yang cukup lebar. Materi-materi yang disampaikan dalam

permainan dapat melatih kecerdasan kinestetik anak. Hasil dari uji coba kelayakan oleh para ahli dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa permainan *jump hap* sangat layak digunakan sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di Paud Al Chusna Tenggor Rejotangan Tulungagung. Selama proses uji coba lapangan, baik kelompok kecil atau kelompok besar. Anak menunjukkan respon positif terhadap permainan yang dikembangkan penulis. Hal tersebut dikarenakan permainan baru dikenal oleh anak dikemas dengan warna dan kegiatan yang menarik sehingga anak merasa tertarik dan senang ketika memainkan permainan *jump hap*.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menghaturkan rasa syukur kepada Allah, dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah ikut serta memberi masukan kepada peneliti, khususnya orang tua, keluarga, dan kedua dosen pengampu, tak lupa kepada seluruh pihak Paud Al Chusna sejak tahap persiapan awal hingga terlaksananya penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Acesta, A. (2019). *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal serta Pengembangannya* (Luthfia (Ed.)). Media Sahabat Cendekia.
- Budiaji, W., Fakultas, D., Universitas, P., Tirtayasa, A., Raya, J., Km, J., & Serang Banten, P. (2013). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 127-133. <http://umbidharma.org/jipp>
- Cahya, E. (2016). *Bahan Ajar Konsep Dasar*. IAIN Tulungagung.
- Fitriana, A. A., Azizah, E. N., & Tanto, O. D. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 147. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.504>
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Gardner, H. (2016). *Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk)* (L. Saputra (Ed.)). Karisma.
- Hastuti, I. B., Asmawulan, T., & Fitriyah, Q. F. (2022). Asesmen PAUD Berdasar Konsep Merdeka Belajar Merdeka Bermain di PAUD Inklusi Saymara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6651-6660. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2508>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Kurniawati, Y., Pranoto, S., & Tri, A. U. (2022). Persepsi Guru terhadap Aktivitas Bermain Anak Berkebutuhan Khusus di PAUD Inklusi se-Jawa Tengah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7347-7358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3559>
- Lee, D., Yun, W.-H., Park, C., Yoon, H., & Kim, J. (2015). Analysis of children's posture for the bodily kinesthetic test. *2015 12th International Conference on Ubiquitous Robots and Ambient Intelligence, URAI 2015*, 408-410. <https://doi.org/10.1109/URAI.2015.7358886>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Mustajab, M., Baharun, H., & Iltiqoiyah, L. (2020). Manajemen Pembelajaran melalui Pendekatan BCCT dalam Meningkatkan Multiple intelligences Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1368-1381. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.781>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64. <https://jpk.jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>
- Prihastari, E. B. (2015). Pemanfaatan Etnomatematik Melalui Permainan Engklek Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 01(2010), 155-162. <http://jm.ejournal.id/index.php/mendidik/article/view/23>

- Ramadhani, S. (2021). Sejarah Perkembangan Pendidikan Indonesia Pada Masa Penjajahan Jepang. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 8(1), 10-23. <https://doi.org/10.29408/jhm.v8i1.3410>
- Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407>
- Renna, H. R. P. (2022). Konsep Pendidikan Menurut John Locke dan Relevansinya bagi Pendidikan Sekolah Dasar di Wilayah Pedalaman Papua. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 7-16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1698>
- Republik Indonesia. (n.d.). *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Republik Indonesia.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(April). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3065>
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>
- Sit, M. (2022). Pengembangan Permainan Simpai: Stimulasi Kecerdasan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5066-5078. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1912>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (kedua)*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukoyo, J., Kurniati, E., & Utami, E. S. (2021). Engklek Game and Its Benefits for Early Children's Development. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 13(1), 20-27. <https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V13I1.211003>
- Suryana. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini (Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak)*. Prenada Media.
- Tandon, P., Hassairi, N., Soderberg, J., & Joseph, G. (2020). The relationship of gross motor and physical activity environments in child care settings with early learning outcomes. *Early Child Development and Care*, 190(4), 570-579. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1485670>
- Tangse, U. H. M., & Dimiyati, D. (2021). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9-16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Grasindo.
- Trisnaningsih, Isilia I., Wiyasa, I. K. N., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh Lari Zig-Zag Berbantuan Kursi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Sila Dharma Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v7i1.18764>
- Viana, O. R., & Jauhari, J. (2020). Pembelajaran Gerak Dan Lagu Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Din. *Jurnal Pedagogi*, 06(2). <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/5538>
- Vygotsky Lev Semenovich. (2004). Imagination and Creativity in Childhood. *Journal of Russian & East European Psychology*, 42(1), 7-97. <https://doi.org/10.1080/10610405.2004.11059210>
- Wijayanto, A. (2018). Pengaruh Metode Guide Discovery dan Metode Movement Exploration Serta Persepsi Kinestetik terhadap Hasil Belajar Pukulan Atas Bulu Tangkis Pada Mahasiswa IAIN Tulungagung. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 1(2), 160. <https://doi.org/10.31851/hon.v1i2.1976>
- Wilson, S. D. (2018). Implementing Co-Creation And Multiple Intelligence Practices To Transform The Classroom Experience. *Contemporary Issues in Education Research (CIER)*, 11(4), 127-132. <https://doi.org/10.19030/cier.v11i4.10206>
- Yuniarni, D. (2021). Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 513-525. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1336>
- Yus, A. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak* (p. 37). Kencana.